

スーパーファミコン®



負けな魔剣道



取扱説明書



SHVC-M7

このたびはデータム・ポリスターのスーパーファミコン用ソフト「負けるな！魔剣道」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。コミカルで楽しい世界、多彩なアクション、ユーモアあふれるストーリーなど「負けるな！魔剣道」を十分にお楽しみいただくために、この取扱説明書をお読み下さい。なお、この取扱説明書は大切に保管してください。



しょうじょう ちゅうい 使用上の注意

- ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

目次

ストーリー.....	4
これが妖怪の世界だ！.....	6
コントローラーの説明.....	8
ゲームスタート.....	9
コンティニュー.....	9
画面の説明.....	10
コンフィグレーション.....	11
操作方法（基本）.....	12
操作方法（応用）.....	13
剣技の変更.....	14
アイテム.....	15
登場人物紹介.....	16
ラウンド紹介.....	19



読む
たのしみ
の
世界

ストーリー

主人公：剣野舞は女子高生。学力は足りないながら
 剣道の腕を買われて名門校に推薦入学したのでし
 た。ところが入学したはいいものの、舞の家はとて
 つもない山奥、なんと通学時間は片道5時間。しか
 も、その道には土地の乱開発によって妖怪どもが蘇
 り、通学の邪魔をするのでした。まだ、日も昇らな
 い山道を学校へ急ぐ舞。果たして彼女は無事に遅刻
 せず学校までたどり着けるのでしょうか!?



舞 「行ってきまゝーす!
 父 「おうっ。熊に気をつけて



?? 「剣野 舞、16才か。う〜む
 彼女からは普通の人間と違う
 何かを感じるぞ!
 「……これは
 使えるかもしれん……。



?? 「あなたのご先祖様を
 調べさせていただきまし
 かなりの剣豪のようです



アンタが捕まえなさい! !
 刑事なんですよ!

ドロ 「数が多くて私だけでは
 どうにもならないんですよ…



ドロ「それならご心配なく。」



妖怪退治でもなんでも
やってやろうじゃないの！

ドロ「ありがたや〜っ！

このゲームは横スクロールのアクションゲームで
す。プレイヤーは舞（魔剣道）を操り、妖怪を倒し
ながら制限時間内に学校にたどり着かなければなり
ません。

全7ラウンドには妖怪があふれ、各ラウンドごとに
ボスキャラがいて、舞の行く手を阻みます。そして、
ボスキャラを倒すとラウンドクリアです。

舞の剣の技は取ったアイテムによって違ってきます
ので、状況に合わせてうまく使い分けてください。
また、体力回復のアイテムなどはできるだけ取るこ
とが大切です。

剣技のテクニックとアイテムを効果的に取ってゲー
ムクリアを目指しましょう。

これが妖怪

妖怪マケンポー

全ての妖怪をひきいる首領。その正体は謎につつまれている。

妖怪マシンガレッキー

捨てられた機械達の恨みが集まってできた妖怪。機動力を生かした攻撃をするという。

妖怪マケンロー

庭球の女王で通りすがりの者に勝負を挑むという。

妖怪マサッカー

蹴球への執念が凝集した妖怪。超越頭蹴攻撃をしかけてくるという。

妖怪マリリン

棘つきの体を回めて体当たり攻撃をしかけてくるという。

の世界だ!

妖怪マックロー

夜を愛するふくろうの妖怪。明るいところが嫌いてあたりを暗くするという。



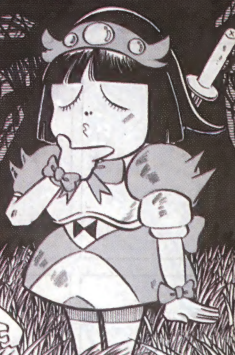
妖怪アーくん

ちょこまかと動いて、道行く者を惑わすという。



魔剣道

人里離れた山奥に住む、妖怪退治の専門家。



コントローラー説明



- +ボタン**……………●コマンド選択時カーソル移動
 ●左右→キャラクター移動
 ●下→しゃがむ

- STARTボタン** …●ゲームのスタート、ポーズ
 ●コマンドの決定
 ●デモの高速化、スキップ (ビジュアルシーン、デモ)

- Aボタン**……………●マッハダッシュ

- Bボタン**……………●ジャンプ

- Yボタン**……………●剣で攻撃

* 通常 X、L、R、SELECT ボタンは使用しません。

* 一部のボタンの配置を換えることができます。(詳しくは P11 を参照ください)

ゲームスタート

ゲームカセットをスーパーファミコン
本体にセットし、電源スイッチをONに
してください。デモ画面の後タイトル
画面に進みますので、ゲームを始める
場合はGAME START、設定を変更した
場合はCONFIGURATION（P 11参
照）を選んでください。GAME STARTを選
ぶとオープニングデモの後にゲームが始まります。



コンティニュー

ゲームの途中でゲームオーバーになっ
た場合、EASYやNORMALなら4回、
HARDなら2回までゲームを続けること
ができます。カウントダウンが0にな
る前にSTARTボタンを押すとゲームオ
ーバーになったラウンドからゲームを
再開することができます。



画面の説明



①時刻

ゲームのなかでの現在時刻。9時までに全面クリアしないと遅刻です。

②きあいゲージ

剣をふらずにいると気合いがたまり、剣をふるかダメージを受けると0になります。（詳しくはP12をご参照ください）

③げんきゲージ

舞の体力。ダメージを受けると減り、0になるとストックが1人減ります。

④剣技の種類

現在の攻撃方法。色によって違います。（詳しくはP14をご参照ください）

⑤シールドのストック

シールドの使える回数。アイテムをとることで回数が増えます。（詳しくはP14をご参照ください）

⑥ストック

舞の残り人数。0の時に舞が倒れたらゲームオーバーになります。EASYでは5人、NORMALやHARDなら3人のストックがあります。

⑦ボスキャラのライフゲージ

敵ボスキャラの体力。これが0になるとボスキャラは倒れ、ラウンドクリアになります。

コンフィグレーション

タイトル画面表示中 CONFIGURATION

を選ぶと、コンフィグレーションになります。ゲームの難易度やボタンの配置、ゲーム中のBGMなどが選べます。



✚ボタンの上下でカーソルを合わせモードを選択し、STARTボタンで決定してください。EXITを選ぶとタイトル画面に戻ります。

LEVEL

スタートボタンを押す度にNORMAL→HARD→EASYとゲームの難易度が変化します。NORMALは普通、HARDは難しめ、そしてEASYは易しめのモードです。

SOUND

STEREOかMONOの選択とゲーム中の曲や効果音を聴くことができます。曲や効果音を聴く場合はカーソルをCODEにあわせ、✚ボタンの左右で選びSTARTボタンを押してください。。

KEY ASSIGN

攻撃、ジャンプ、ダッシュのボタンの設定ができます。それぞれの項目にカーソルを合わせ、割り当てたいボタンを押してください。画面に表示されているボタンが、そのアクションに対応します。取り消すときは、もう一度ボタンを押してください。

MONITOR TEST

テレビモニターの色調が表示されます。

PAD TEST

各ボタンの動作テストができます。

操作方法（基本）



ここから先は、^{さき}まい ^{せつめい}舞が説明するね。

走る

^{はし}走り続けると^{かそく}加速するの。^{さかみち}坂道だと、
もっと^{はや}速く^{はし}走れるわ。



マッハダッシュ

Aボタンを押すとダッシュで敵に体当たり、^{おお}大きな^{あた}ダメージを与えるわよ。
でも、^{しょうひ}げんきを消費しちゃうから^き気をつけてね。



きあい

剣を振らずにいと「^{きあい}きあいゲージ」が増えて、^{とくしゅ}特殊な^{わざ}技が^{つか}使えるの。
むやみに^{けん}剣を^{ふら}振らないで、^{いちげきひっさつ}一撃必殺で^{ねら}を狙った方が^{ほう}いい場合も^{ばあい}あるから、^みがんばって^み見きわめてね。

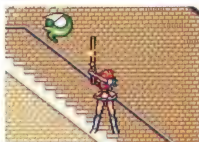


操作方法（応用）

いくつかのボタンを組み合わせると、いろいろな動きや技ができるの。状況に合わせてうまく使いこなして、バシバシ妖怪を倒してね。

＋ボタン上＋Yボタン

うえつ けんげき ずじょう てき
上突き剣撃。頭上の敵をやっつけるときに使うてね。



Bボタン→＋ボタン上＋Yボタン

うえつ けんげき ずじょう てき
ジャンプ上突き。上突きで倒せない場所にいる敵にはこの技で攻撃してね。



＋ボタン下＋Yボタン

しゃがみ つか
しゃがみ突き。ちいさな妖怪なんかをやっつける時に使うてね。

また、らつかちゅう ちゅう
また、落下中や、ジャンプ中に、この操作をすると真下にいる敵を攻撃する、下突きができるの。



＋ボタン下＋Bボタン

だんさ と お
段差のあるところを飛び降りるわよ。

＋ボタン斜上＋Yボタン

ちよっとだけ高い位置にいる敵を、ピョンピョン跳ねながら次々にやっつけるの。

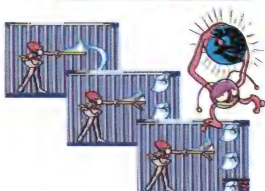
剣技の変更

剣技の変更は「運転師」という妖怪が運んでくるアイテムでできるの。じっと待っていると色が変わるから、欲しい色になったら攻撃してね。



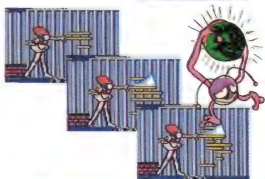
青 玉

気合いをためると、人魂みたいな弾が発射できるようになるの。弾は斜めに出て複数の妖怪をまとめて攻撃できるわよ。



緑 玉

連打突き（一瞬のうちに数回の突きを放つ）ができるようになるの。憎ったらしい妖怪たちを突きまくってやるわ。



赤 玉

剣先が如意棒のように伸び、気合いをためるとビームがでるの。ビームは敵を貫通するほど強力よ。



金色玉

取った回数だけ自動的にシールドが作動し、敵の攻撃を防いでくれるの。不意の攻撃を受けた時なんかの強い味方よ。



アイテム



お団子^{だんご}

げんきが少し回復^{すこ かいふく}。

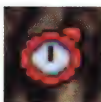
ちょっとした、おやつってところね。



ごはん

げんきが全回復^{ぜんかいふく}。

おなかいっぱい、元氣^{げんき}がわいてくるよ。



ストップウォッチ

しばらくの間、時間^{あいだ じかん}の流れがストップ^{なが}。

やったね。これで少し時間^{すこ じかん}が稼げるわ。でも、妖怪^{ようかい}の攻撃^{こうげき}には影響^{えいきょう}しないから気をつけてね。



1UP

まい^{まい}舞^ふがひとり増えるの。ついてる～。



登場人物紹介

つるぎのまい 剣野舞

これが、私。16才よ。

名門私立美我波破羅学園
うつくしがはら
在籍。

剣道の腕を買われ、スポーツ入学したの。

でも、諸般の事情により、遅刻魔なの。

まけんぞう 魔剣像

謎の象さんの像。

不思議なパワーで、私を魔剣道に変身させるの。



まけんどう
魔剣道

私が、妖怪刑事のドロさんからもらった「魔剣像」の力をかりて変身した姿。

魔剣（負けん）気爆発！のスーパーヒロインなのだ。



しらぬふり
魔剣：不死縫振利

ほんとうは竹刀なんだけど、変身の余波を受けて、一緒に変身しちゃったの！

登場人物紹介



祖先ヤンチャ
大切に……大切に……

ようかいけいじ 妖怪刑事

私に魔剣像を渡し、妖怪退治を依頼してきた変な奴。

愛称は「ドロさん」だって。

年齢不詳、1万年以上は生きてい
るらしいわ。

すごい力を持ってるみたいなんだ
けど、けっこうグータラなのよね。

都合のいい時だけ出てくる、ほん
と困った奴なのだ。

ラウンド紹介

ROUND 1

わたし いえ 私の家って、とっても山奥なの。
けわ やまみち 険しい山道をくぐり抜け、やっと
さいしょ てい つ 最初のバス停に着くのよ。それだ
でもめんどう きよう けでも面倒なのに、今日はそれプ
ラス、妖怪たちまでやっつけなきゃなんない…私って不幸。しかも、
バス停の前にヘンなヤツが…。私のニセモノ？ 冗談じゃない！こ
んなチンチクリン、始発のバスが来る前にやっつけてやるーっ！



マトモー&マルマル

MATOMO MARUMARU

どこにでもいるポピュラーな妖怪だという…。



クマダロー

KUMADARO

(人喰い熊) 人間の味にはうるさいという…。



マネンボー

MANENBO

モノマネが得意だと本人は思っているが、他人が見ると似ていないという…。モノマネをやりすぎて自分の正体を忘れてしまったという…。



あーくん

A-KUN

(友情出演) 妖怪かどうかは謎だという…。

ラウンド紹介

ROUND 2

バスを降りると、そこは雪国だった。なんて言うのも文学的だけど、どこからともなく聞こえてくるのは、演歌!? しかも、背景には日本

海の荒波が!? なによ、これ!? でもどうやら、キーワードは演歌のようね。…想像通り、ボスはド演歌なヤツ。え? 「着はあぶったイカじゃないとダメ」? なにバカなこと言ってんのよ!!



ドツキヒロシ

DOTUKI-HIROSHI

こぶしに命をかけているという…。





サブちゃんダルマ
SABUCHAN-DARUMA
鼻息で人を凍らせるという…。



マジダー
MAZIDA
スグに熱くなるという…。



アブリイカ
ABURI-IKA
香ばしいにおいがする
という…。

マッカッカー
MAKKAKKA
演歌の心を歌い続けて
500年たつという…。
性格はどっぷりと暗い
が日本酒をあげると喜
ぶという…。



ラウンド紹介

ROUND 3

バスを降りると、今度は地下水流
の入り口。やったあ！ 魔剣道着
なら水中でも息が続くからね。こ
れで近道ができるなっと。…で、

でも水の中って歩くのがけっこう大変！ そんなこんなで、マリモ
のお化けや、お化けエビを倒しながら進めると、でっけ～金魚が
目の前に立ちふさがったの。も～！ 邪魔よ、あんた!!



マミズー

MAMIZU

水がある所ならどこにでも
現れるという…。



手長エビ

TENAGAEBI

手がとてもながくのびるという、この
妖怪を食べると長生きできるという…。



マリモネット

MARIMONETTO

マリモが巨大化した妖怪で頭をやっつけないと、何度でも蘇るという…。



マージョーズ

MA-JOZU

金魚とサメのハーフだという…。



マービックリ

MA-BIKKURI

目玉を飛ばしてくるという…。



マカランチュー

MAKARANCHU

極太の糸ミミズを吐くという…。

ラウンド紹介

ROUND 4

山の中腹にある道をふさぐ廃工場。妖怪を倒しながらきたから、時間がだいふかかってしまった。

よし！ここをつっきれば近道、時間が稼げるぞ。と思ったら大誤算。わらわら出てくる妖怪たちみんな、元は機械。とってもカタくて、イヤなるわ。え〜っとボスはロボット!? う〜、手ごわそうね…。



マチナー

MACHINA

いきなり現れて旅人の行く手をはばむという…。



マーソーサー

MASOSA

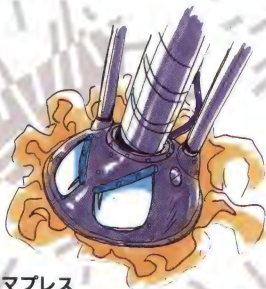
UFOとよく間違われるという…。



マルメット

MARUMETTO

森に燃えない機械を捨てるとこの妖怪になるという…。



マプレス

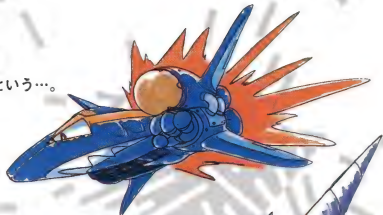
MAPURESU

クズ鉄から鉄妖怪を作り出すという…。

マッハー

MAHHA

空から爆弾を落としてくるという…。



マリック

MARIKKU

戦車なみの火力があるという…。



マッドリル

MADDORIRU

どんなものにも穴をあけてしまうという…。



マシンガレッキー

MASHINGAREKKI

戦況に応じて姿形を変えられる万能妖怪だという…。

ラウンド紹介

ROUND 5



やっとたどり着いたロープウェイ。

こっから先が山の麓なの。でも…

学校までは、まだまだ先は長い。

そして、乗り継いだ電車は妖怪だ

らけ！ えっ、こんなヒヨコまで妖怪なの!? さて、先頭の車両ま

で来ると…そこには運転室がない。ふ～ん、このフクロウがボス？

よーし、いっちょうもんでやるか!!



マヒル

MAHIRU

宿無しでキザな妖怪だという…。



マサル

MASARU

悪さをしてても反省はしないという…。



ツクシマス

TSUKUSHIMASU

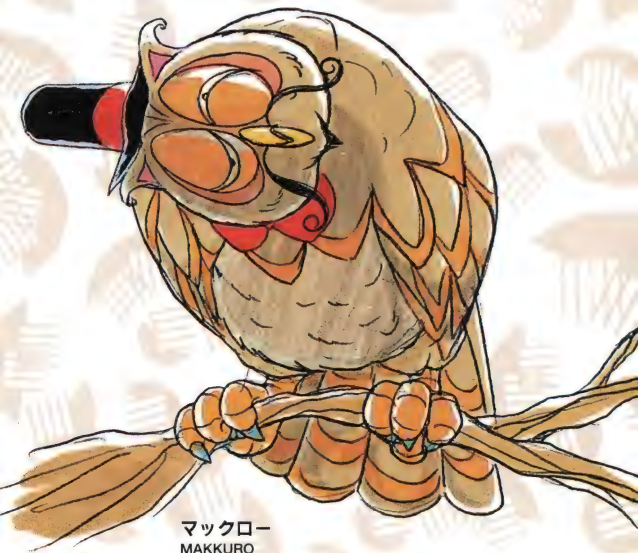
人が近づくと春だと思っ
てはえてくるという…。



マビヨン

MAPIYON

縁日で売られてたカラーひよこ
が妖怪になったものだという…。



マックロー

MAKKURO

暗い所が好きな妖怪で停電を起こすという…。

ラウンド紹介

ROUND 6

ちかてつのいでんしゃおわたし
地下鉄乗り入れの電車を降りた私
は、階段を駆け上がろうとしたの。
でも、そこに、怪しいサッカー少
年が。まさか…妖怪？ 地上に出



ると、そこにも、またか、のバレーボール妖怪。でも、なんとか
みんな倒して学校へ急いだの。すると、最後に出てきたのは、テ
ニスラケットを持った女の子。…この子には、何か他の妖怪とは
違う宿命のようなものを感じるわ。



マサッカー

MASAKKA

体じゅう足だらけだという…。



マッター

MATAKKA

チームを組んで現われるという…。

マリリン

MARIRIN

マケンローのしもべ、体をはってマケンローをまもる姿はけなげだという…。



マケンロー

MAKENRO

妖怪の中でも育ちがよいという…。
マリリンを高速で打ってくるという…。

ラウンド紹介

ROUND 7

もう学校はすぐそこ。ここまでくれば、妖怪たちも手出しはしてこないでしょ…。って考えたんだけど、甘かった！ なんと、今まで



に倒したはずのボスたちが復活してきて、また勝負を挑んできたの！ え～、もう一度倒さなきゃなんないの!? さすがに再挑戦してただけに、前よりもみんな、一段とパワーアップしてたのよ。でも、なんとか、ヒイヒイ言いながらも全部倒して、やっとの思いで校門のところまでたどりついたの。すると、そこには…!?

実は一番出番が
少ないという…！





マケンポー
MAKENPO

あらゆる格闘技を極めた拳法妖怪、日本の悪い妖怪のリーダー的存在だという…。



IDATAM
POLYSTAR

株式会社データム・ポリスター
〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-7-8-801
TEL.03-5721-3233

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン は任天堂の商標です。